

Cette qualification permet d'arbitrer principalement les joueurs de 3^e série ou les participants du tournoi open du club dans lequel l'arbitre est licencié. Par dérogation temporaire, l'arbitre A1 peut être autorisé à officier sur toute partie des Championnats de France interclubs seniors, à l'exclusion de la Première Division.

(Le maintien à cette qualification nécessite une activité minimale de 10 parties par année sportive).

Préparation de la partie	Mentale : - préciser au juge-arbitre les joueurs que l'on ne peut pas arbitrer (famille, amis, etc.). - s'assurer de l'identité et de la bonne prononciation du nom des joueurs. - suivre le score de la partie précédente sur son terrain.	Image	- Garder sa concentration pendant toute la durée des échanges. - Prendre des décisions rapides.
	Physique : - prendre ses dispositions (aller aux toilettes). - avoir une tenue vestimentaire adaptée (pull, parka, casquette, etc.).	Annonces (Page 53 de « L'Arbitrage en 255 questions »)	- Présenter succinctement la partie (joueurs, clubs, classements, etc.). - Annoncer correctement le score à la fin de chaque point, jeu et manche ; annoncer la fin de la partie.
	Matérielle : - prendre le matériel d'arbitrage, récupérer les balles, préparer la feuille d'arbitrage auprès du juge-arbitre et lui demander les conditions de jeu.	Voix	- Annoncer fort les balles fautes. - Annoncer fort et de façon audible le score pour les joueurs, capitaines et spectateurs.
Préparation du terrain	- Vérifier que le court est propre à la compétition (ramasser les papiers, les balles qui traînent, etc.). - Placer la chaise d'arbitre à bonne distance du filet et mettre celles des joueurs de son côté. - Placer les piquets de simple, puis mesurer le filet au centre. - Vérifier que les balles de la partie sont de bonne qualité.	Techniques de base	- Être capable de bien juger les balles. - Suivre la balle au service et pendant l'ensemble du point.
Réunion d'avant-match	- Se placer au milieu du terrain et informer les joueurs des conditions de jeu. - Procéder au tirage au sort avec une pièce de monnaie et en montrer le vainqueur.	Contrôle de la partie	- Officier sans se laisser influencer par la réaction des joueurs ou capitaines.
Échauffement	- Monter immédiatement sur la chaise et déclencher le chronomètre pour l'échauffement. - Compléter la feuille d'arbitrage. - S'imprégner du rythme du jeu en suivant la balle des yeux (s'échauffer aussi).	Communication	- S'adresser poliment aux joueurs, aux capitaines pour répondre à leurs questions ou leur demander quelque chose.
Feuille d'arbitrage	- Remplir correctement la première page. - Compléter le score : « / » (points), jeux, manches, serveurs et horaires.	Connaissance des règles	- Connaître les règles principales sur la base des « Règles du jeu » et du livret « L'Arbitrage en 255 questions ».
Position sur la chaise	- S'avancer sur la chaise (ne pas rester collé au dossier). - Tenir la plaquette d'arbitrage dans une main, le crayon dans l'autre. - Mettre les coudes sur les genoux ou accoudoirs.	Code de conduite	- Appliquer le Code de conduite en cas de nécessité (jets répétés de raquette ou de balle, grossièretés audibles ou très grave infraction au Code de conduite : insulte, etc.).
		Inspection de trace	- Suivre la procédure : l'inspection de trace se fait uniquement sur terre battue et sur une balle concluant l'échange ou si un joueur arrête volontairement le jeu (un retour réflexe est autorisé). - Descendre, pointer la trace et prendre sa décision (bonne ou faute).
		Après la partie	- Descendre de la chaise, ramasser les balles et quitter le court. - Finir de remplir la feuille d'arbitrage et donner le résultat au juge-arbitre.